

Hausübung 5

Konzipieren und programmieren Sie erneut die Burger Anwendung aus Hausübung 3. Nur dieses Mal bauen Sie die Anwendung Objekt-Orientiert auf.

Hier nochmal die Eckdaten der Spezifikation:

- Dazu gibt es folgende Produkte: Cheesburger: EUR 5,00, Pommes EUR 3,50 oder Salat: EUR 2,00, Getränk: EUR 3,00
- Der Benutzer kann zwischen Salat und Pommes wählen, aber nicht beides nehmen.
- Ist die Bestellung > als EUR 10,00 bekommt der Kunde 15% Rabatt.
- (Optional: man kann ein Produkt mehrmals auswählen)
- Die Ausgabe soll als Kundenbeleg folgendes Enthalten:
 - je gewähltes Produkt eine Zeile mit der Bezeichnung und dem Preis
 - eine Zeile, die etwas darüber aussagt, ob ein Rabatt gewährt wurde, und wenn ja in welcher Höhe
 - die Gesamtsumme abzgl. eines eventuellen Rabatts.

Überlegen Sie welche Teile des Interfaces als Objekte betrachtet werden können.

- Wie benennen Sie die Objekte?
- Welche Eigenschaften charakterisieren die Objekte?
- Welche Fähigkeiten können Sie identifizieren?
- Welche Hilfsmethoden wird es geben?
- Welche Parameter werden durch die Architektur gereicht?
- Wie arbeiten die Objekte zusammen?
- Wie können Sie ein Optimum zwischen Generalisierung und Spezifität ermöglichen?

Abgabe

- im Moodle unter Uebung 5
- NACHNAME_SI_Uebung5.zip (kein *.rar)
 - mit allen Files des Projektes
 - bitte keine versteckten Files die sonst in Ihrem Filesystem vorkommen *.ts, *.ps, usw.
- Fragen bitte im Diskussionsforum (Keine Scheu! Wir sind hier um zu Lernen!)
- Arbeiten Sie alleine!